



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Proyecto de Innova-Docencia

Convocatoria 2019/2020

Nº Proyecto 246

**La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
del Derecho**

Marta Iglesias Berlanga

Facultad de Derecho

**Derecho Internacional, Eclesiástico y Filosofía del
Derecho**

OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El Proyecto de Innovación Docente Nº 246 de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) titulado “*La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho*” busca introducir la gamificación (*gamification*, en inglés) en el entorno educativo universitario y, más concretamente, en el magisterio y la práctica de los estudios jurídicos.

Su objetivo es ejecutar mecánicas de juego clásicas (sopas de letras, criptogramas, crucigramas, anagramas, jeroglíficos, ruletas de las palabras, actividades de relación de columnas, de conceptos...) en un contexto no lúdico que permita a los estudiantes dirigir su propio aprendizaje y superar la desmotivación. El interés de esta propuesta es que los alumnos adquieran dosis de autoconfianza, adaptación, flexibilidad, etc. para que puedan hacer frente, con cierta soltura, a las cambiantes demandas de la construcción social, del desarrollo científico y del entorno laboral.

A tenor de su carácter completo y transversal, esta herramienta se puede aplicar a todas y cada una de las disciplinas jurídicas que integran el Grado en Derecho y los estudios de Máster.

Esta metodología innovadora es útil en la educación presencial, semi-presencial (*blended*), virtual (*E-Learning*), en fórmulas como el Aula Invertida (*Flipped Classroom*), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en aplicaciones móviles educativas de gran éxito como *Duolingo*, *ClassDojo*, *Poll Everywhere*, *Classcraft*, *Play Brighter*, *Plickers*, *Brainscape*, *Kahoot*, *Edmodo* (...) y en reconocidas experiencias de educación *online*, como *KhanAcademy*.

Su epicentro es el diseño de la actividad gamificada: definir los objetivos del aprendizaje, “disimularlos” en juegos planteados de forma sugestiva; crear un desafío acorde con la edad y los conocimientos previos de los alumnos (para evitar la frustración o el aburrimiento); fijar claramente las normas, las “reglas del juego”; y proporcionar un *feedback*, presentando los fallos como algo natural y superable. Los estudiantes deben interiorizar que los desaciertos y el fracaso forman parte de su proceso de aprendizaje.

La correcta gamificación desencadena una acción, fijando metas de dificultad creciente, que conlleva una disminución progresiva de la ayuda docente y, a la postre, la autosuficiencia de los estudiantes. Lo que se pretende es que profesores y alumnos

sean, en esta técnica, vasos comunicantes de un mismo proyecto: la enseñanza-aprendizaje rentable y eficaz.

OBJETIVOS ALCANZADOS

El Proyecto de Innovación Docente Nº 246 de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) titulado *“La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho”* ha sido implementado en la Facultad de Derecho de la UCM durante el curso académico 2019-2020, en la medida en que tal fue el compromiso asumido por el grupo innovador cuando el mismo le fue concedido a finales del curso académico 2018-2019.

La ejecución del Proyecto ha contribuido a introducir la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho, en el marco de varias asignaturas que componen el Grado en Derecho y los estudios de Máster: Derecho económico, Derecho internacional público, Derecho comunitario, Derecho internacional privado, Derecho eclesiástico y Filosofía del Derecho. De este modo, la *gamificación* se ha aplicado a un amplio espectro de ramas jurídicas, contribuyendo a su notable éxito.

El modo de conseguir este objetivo se ha basado en la implementación de mecánicas de juego clásicas (sopas de letras, crucigramas, anagramas, criptogramas, jeroglíficos, ruletas de las palabras, actividades de relación de conceptos, de columnas...) en un contexto no lúdico que ha ayudado a los estudiantes a dirigir su propio aprendizaje y a superar su desvinculación de las aulas. De esta suerte, la aplicación práctica de este Proyecto ha favorecido que sus principales protagonistas, los alumnos, aprendan disfrutando.

Frente a una formación “distante de la práctica” y de unos estudiantes “alejados” de las aulas, la realización de este Proyecto innovador ha contribuido a inculcar en el alumnado destrezas de pensamiento para potenciar su reflexión y también hábitos para argumentar, analizar y desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico. Los estudiantes han aprendido a pensar, discriminando las informaciones válidas y verdaderas de aquéllas que no lo son. Más allá de la adquisición y/o consolidación de conocimientos, esta gamificación ha logrado construir un proceso intelectual y mental tanto en el marco particular del Derecho como en la mecánica educativa, en general.

Este tipo de interacciones requiere una planificación de estrategias didácticas, un esfuerzo creativo por parte de los docentes y su constante actualización de los entornos,

herramientas, aplicaciones, plataformas y modalidades para desarrollarlas. Empero, la búsqueda autodidacta y motivada de conocimientos por parte de los estudiantes también permite que los profesores puedan moldear los objetivos de las asignaturas para hacerlos más pedagógicos, divertidos o entretenidos. Y esto es lo que ha conseguido este grupo innovador: mejorar su sistema de docencia-didáctica-desarrollo en las distintas disciplinas jurídicas, así como un repunte cualitativo de la calidad de la educación universitaria. Ha conseguido que los alumnos aprendan disfrutando. Ha apostado por una sociedad enfocada en el aprendizaje.

Para un mayor abundamiento, el grupo innovador de este Proyecto está actualmente a la espera de editar y publicar, en formato E-Book, los resultados de los juegos analógicos realizados en las aulas durante el desarrollo del mismo. De hecho, una de las ventajas de los libros electrónicos es su fácil actualización (corrección de errores/inclusión de información), su fácil acceso y su gran difusión. Un E-Book es un libro dinámico.

En definitiva, la aplicación de esta *gamificación* ha permitido que los profesores y los alumnos hayan sido, en esta técnica, vasos comunicantes de un mismo proyecto: la enseñanza-aprendizaje rentable y eficaz.

METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO

La *gamificación* que se comenta se ha basado en una planificación pedagógica y una sistematización adecuadas de dinámicas, mecánicas y estéticas que, definiendo claramente los objetivos del aprendizaje, han conseguido “camuflarlo” en un entorno imaginativo atractivo y conforme con un desafío ajustado a la edad y los conocimientos previos de sus destinatarios.

Esta metodología innovadora ha sido útil en la educación presencial, semi-presencial (*blended*), virtual (*E-Learning*), en aplicaciones móviles educativas de gran éxito como *ClassDojo*, o en reconocidas experiencias de educación *online* como *KhanAcademy*. Su epicentro ha sido el diseño de la actividad gamificada.

A este respecto, la labor de los diecisiete profesores que, desde sus respectivos colectivos y ramas jurídicas han dado forma al Proyecto, se ha centrado en planificar bloques temáticos, compuestos cada uno por entre cinco y ocho juegos inmediatos distintos (crucigramas, sopas de letras, ruletas de las palabras, anagramas, jeroglíficos,

criptogramas, actividades de relación de columnas, de conceptos...) que repasan los sectores más relevantes de cada disciplina, ajustándose a los Programas de las distintas asignaturas y de conformidad con sus respectivas Guías docentes. Cada uno de esos juegos, formado normalmente por diez definiciones sobre las cuestiones más importantes de cada tema, se ha valorado sobre un total de diez puntos (un punto por cada definición). En los juegos más complejos, de cinco definiciones, cada una ha tenido un valor de dos puntos.

Más en concreto, lo primero que ha hecho cada profesor es explicar al alumnado el funcionamiento y la utilización que se le iba a dar a esta técnica de aprendizaje. De este modo, seleccionada cada una de las actividades objetivo, el docente ha presentado las respectivas “reglas del juego”, explicando la modalidad de ejecución, su cronograma y la fecha de retroalimentación o *feedback*.

En cuanto a su forma de ejecución, estos desafíos se han realizado bien presencialmente en el último cuarto de hora de clase para verificar la comprensión de conocimientos, bien a modo de repaso, al final de una unidad, para comprobar el afianzamiento de los conceptos; incluso han sido utilizados por los profesores a modo de práctica evaluable en el propio aula o en el campus virtual, fijando un plazo de entrega. Para un mayor abundamiento, también ha sido posible colgar varios juegos en el campus virtual para que los estudiantes simplemente “se entrenaran” (técnica dinámica) o se animaran a mejorar su expediente académico (técnica mecánica recompensa).

Al término de las actividades programadas, el informe final comparativo y valorativo de todos los aspectos acometidos en el Proyecto permiten confirmar su gran acogida entre los estudiantes y la consecución de su principal objetivo: el aprendizaje continuo, efectivo y duradero de los estudiantes.

RECURSOS HUMANOS

El Grupo innovador que ha presentado e implementado esta iniciativa está compuesto por diecisiete personas pertenecientes a distintos colectivos (estudiantes y personal docente) y a distintas ramas jurídicas: Derecho económico, Derecho internacional público, Derecho comunitario, Derecho internacional privado, Derecho eclesiástico y Filosofía del Derecho. De esta suerte, más allá de su amplitud, las diversas áreas de conocimiento han aportado al Proyecto, enriqueciéndolo, una visión individual y

diferenciada. Más aún, la composición numerosa, plural, cohesionada y consolidada del grupo innovador ha permitido extender esta técnica de aprendizaje a un mayor número de asignaturas y, por ende, de estudiantes, facilitando la aprehensión de mayores conocimientos y generando, a la postre, una práctica positiva más global. La vinculación de algunos docentes del grupo innovador con Centros adscritos a la Universidad Complutense de Madrid también ha convertido esta propuesta en un Proyecto intercentros.

En particular, los componentes del grupo innovador que han participado en la gamificación de las diversas asignaturas impartidas en los estudios de Grado y de Máster son los siguientes:

GRADO EN DERECHO

- Teoría del Derecho (1 curso). Francisco José Santamaría
- Introducción a la Economía (1 curso). José María Aguilar
- Derecho internacional público (2 curso). Raquel Regueiro Dubra
- Derecho comunitario (2 curso). Ana M^a González Marín
- Derecho internacional privado (3 curso). Clara Isabel Cordero Álvarez
- Informática jurídica (4 curso). Paula López Zamora
- Derecho de los negocios internacionales (4 curso). Lidia Moreno Blesa, Miguel Ortego
- Derecho internacional e instituciones internacionales (4 curso). Jorge Rodríguez Rodríguez

MASTER EN DERECHO INTERNACIONAL

- El ordenamiento jurídico internacional: Sujetos-estado. Ana Gemma López Martín, Camilo Villajos
- El ordenamiento jurídico internacional: Sujetos-Organizaciones internacionales. José Antonio Perea Unceta, Juan Bautista Carles
- Derecho del comercio internacional. Carmen Otero García-Castrillón
- Derechos humanos y Derecho internacional penal. Javier Chinchón Álvarez
- Acción exterior de la Unión Europea. Marta Iglesias Berlanga
- La protección europea de los Derechos humanos. José Enrique Conde Belmonte

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

El Proyecto de Innovación Docente N^o 246 de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) titulado *“La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Derecho”* ha sido implementado en la Facultad de Derecho de la UCM durante el curso académico 2019-2020, en la medida en que tal fue el compromiso asumido por el grupo innovador cuando el mismo le fue concedido a finales del curso académico 2018-2019. Más en concreto, la aplicación de la gamificación se puso en marcha una semana después del inicio del curso académico 2019-2020, proponiéndose una vez a la semana durante diez

semanas, durante el primer cuatrimestre. Esta mecánica se ha repetido durante el segundo cuatrimestre en las asignaturas correspondientes. Por ejemplo, en la asignatura de Derecho internacional privado.

La labor de los diecisiete componentes que, desde sus respectivos colectivos y ramas jurídicas, han dado forma al Proyecto, se ha centrado en planificar bloques temáticos, compuestos cada uno por entre cinco y ocho juegos inmediatos distintos (crucigramas, sopas de letras, ruletas de las palabras, anagramas, jeroglíficos, criptogramas, actividades de relación de columnas, de conceptos...) (Véase Anexo) que repasan los sectores más relevantes de las distintas asignaturas, ajustándose a sus correspondientes Programas (no de forma aleatoria) y de conformidad con sus respectivas Guías docentes. En particular, la gamificación se ha centrado en las siguientes asignaturas, repartidas como se indica, entre los componentes del grupo innovador:

GRADO EN DERECHO

- Teoría del Derecho (1 curso). Francisco José Santamaría
- Introducción a la Economía (1 curso). José María Aguilar
- Derecho internacional público (2 curso). Raquel Regueiro Dubra
- Derecho comunitario (2 curso). Ana M^a González Marín
- Derecho internacional privado (3 curso). Clara Isabel Cordero Álvarez
- Informática jurídica (4 curso). Paula López Zamora
- Derecho de los negocios internacionales (4 curso). Lidia Moreno Blesa
- Derecho internacional e instituciones internacionales (4 curso). Jorge Rodríguez Rodríguez

MÁSTER EN DERECHO INTERNACIONAL

- El ordenamiento jurídico internacional: Sujetos-estado. Ana Gemma López Martín
- El ordenamiento jurídico internacional: Sujetos-Organizaciones internacionales. José Antonio Perea Unceta
- Derecho del comercio internacional. Carmen Otero García-Castrillón
- Derechos humanos y Derecho internacional penal. Javier Chinchón Álvarez
- Acción exterior de la Unión Europea. Marta Iglesias Berlanga

- La protección europea de los Derechos humanos. José Enrique Conde Belmonte

La comunicación de un *feedback* sobre la inteligibilidad, interés, atracción para los alumnos...de los juegos planificados, función acometida por los doctorandos Miguel Ortego, Camilo Villajos y Juan Bautista Cartes, ha supuesto una aportación fundamental para lograr el éxito esperado con la aplicación de esta técnica innovadora de aprendizaje teórico-práctico del Derecho.

En el marco de cada asignatura (de Grado o de Máster), cada docente ha trabajado los principales bloques temáticos de sus materias, confeccionando ocho juegos por cada bloque. De esta suerte, la amplitud de cuestiones examinadas se estructura como sigue:

Teoría del Derecho	<ul style="list-style-type: none"> • El Derecho informático • Ordenación del ciberespacio y Derechos humanos • La propiedad intelectual en los entornos digitales • La firma electrónica. Aspectos generales • Derecho de la informática y RR.LL. en el Internet de las cosas
Informática jurídica	<ul style="list-style-type: none"> • Protección de datos personales • El nuevo Reglamento europeo de protección de datos de 2016 • La nueva L.O. 3/2018 de protección de datos y la privacidad de los trabajadores • El teletrabajo • El delito informático como motor de cambios conceptuales en el Derecho penal
Introducción a la Economía	<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas básicas para la enseñanza de la economía • Conceptos básicos de microeconomía • Conceptos básicos de macroeconomía
Derecho internacional público	<ul style="list-style-type: none"> • Los sujetos de Derecho internacional • Los tratados internacionales • Las normas consuetudinarias internacionales • Otras manifestaciones normativas del Derecho internacional • La responsabilidad del Estado por hechos internacionalmente ilícitos

	<ul style="list-style-type: none"> • Los procedimientos para efectiva la responsabilidad internacional • Los órganos del Estado para las relaciones internacionales • Las competencias del Estado sobre el territorio y el espacio aéreo • Las competencias del Estado sobre los espacios marítimos • La libre determinación de los pueblos • La Organización de las Naciones Unidas • La protección internacional de los Derechos humanos • La regulación del uso de la fuerza en el Derecho internacional
Derecho comunitario	<ul style="list-style-type: none"> • El Tribunal de Justicia de la Unión Europea • Recursos y políticas de la Unión Europea
Derecho internacional privado	<ul style="list-style-type: none"> • La determinación de la ley aplicable • La competencia judicial internacional • Cuestiones sobre reconocimiento y ejecución de decisiones extranjeras
Contratación internacional	<ul style="list-style-type: none"> • Negocios internacionales

Cada uno de los juegos diseñados, formado normalmente por diez definiciones sobre las cuestiones más importantes de cada tema, se ha valorado sobre un total de diez puntos (un punto por cada definición). Para ello se han considerado tres *ítems* principales: primero, los aspectos sustantivos o conocimientos del tema en que se basa el juego; segundo, los aspectos formales, es decir, la oratoria y la comunicación a la hora de corregir la prueba; y tercero, la participación cooperativa y colaborativa de cada estudiante. Con respecto a los elementos formales, la corrección presencial (en clase) de los ejercicios también ha permitido abrir la técnica del *reversed-test debate*, dando a los alumnos la oportunidad de demostrar sus habilidades de expresión oral, más allá de sus conocimientos jurídicos sobre la materia examinada. La calificación final del bloque de gamificación, obtenida con la media de los juegos valorados durante el curso, ha supuesto -a criterio del profesor- hasta un 10% en la nota final de la asignatura. En los juegos más complejos, de cinco definiciones, cada una ha tenido un valor de dos puntos.

En particular, lo primero que ha hecho cada profesor es explicar al alumnado el funcionamiento y la utilización que se le iba a dar a esta técnica de aprendizaje. De este

modo, seleccionada cada una de las actividades objetivo, el docente ha presentado las respectivas “reglas del juego”, explicando la modalidad de ejecución, su cronograma y la fecha de retroalimentación o *feedback*.

En cuanto a la forma de ejecución, estos desafíos se han realizado bien presencialmente en el último cuarto de hora de clase para verificar la comprensión de conocimientos, bien a modo de repaso, al final de una unidad, para comprobar el afianzamiento de los conceptos; incluso han sido utilizados por los profesores a modo de práctica evaluable en el propio aula o en el campus virtual, fijando un plazo de entrega. Para un mayor abundamiento, también ha sido posible colgar varios juegos en el campus virtual para que los estudiantes simplemente “se entrenaran” (técnica dinámica) o se animaran a mejorar su expediente académico (técnica mecánica recompensa).

La implementación de estas dinámicas, una vez a la semana, durante diez semanas, ha permitido a sus artífices -todos ellos pertenecientes a la Facultad de Derecho de la UCM y a un consolidado y reputado grupo innovador de avalada trayectoria- valorar comparativamente los exitosos resultados obtenidos y pulir o armonizar las mecánicas propuestas. La experiencia contrastada de las distintas áreas de conocimiento, claramente necesaria para evaluar el progreso y/o el éxito del trasfondo pedagógico de la gamificación jurídica ejecutada, ha ayudado a los estudiantes a responsabilizarse de su propio aprendizaje, haciendo *eficaz* esta herramienta de *gamificación*

ANEXO

ALGUNOS EJEMPLOS DE LOS DIFERENTES JUEGOS ANALÓGICOS REALIZADOS DURANTE LA APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE TITULADO “LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL DERECHO”

EJEMPLO DE CRUCIGRAMA

EJEMPLO DE SOPA DE LETRAS

EJEMPLO DE CRIPTOGRAMA

EJEMPLO DE JEROGLÍFICO

EJEMPLO DE ANAGRAMA

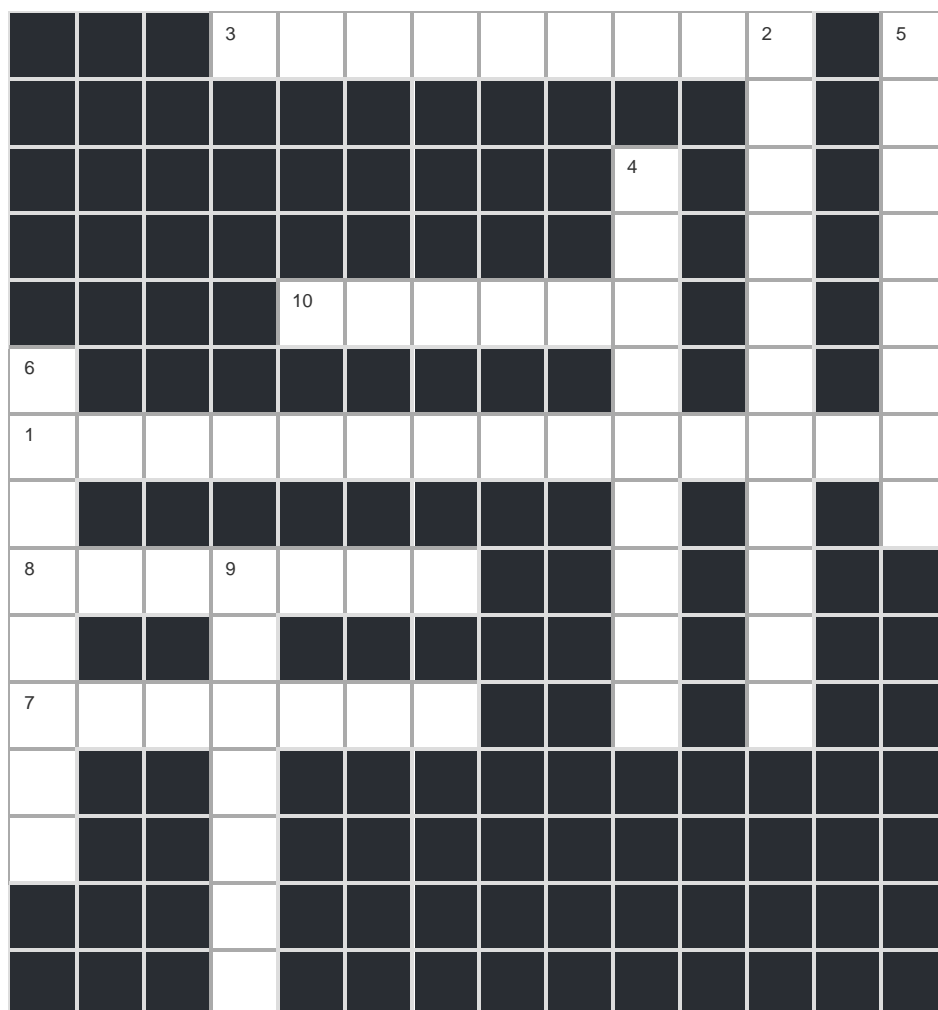
EJEMPLO DE RELACIÓN DE CONCEPTOS

EJEMPLO DE RULETA DE LAS PALABRAS

EJEMPLO DE RELACIONAR COLUMNAS

EJEMPLO DE CRUCIGRAMA

Actividad 2: Atrévete a realizar el presente crucigrama relativo a la propiedad Intelectual.



HORIZONTALES

1. Tipo de obra en el que el autor o sus derechohabientes ceden a una persona natural o jurídica el derecho de representar o ejecutar públicamente una obra literaria, dramática, musical, dramático-musical, pantomímica o coreográfica, mediante compensación económica
3. Fijación exclusivamente sonora de la ejecución de una obra o de otros sonidos
7. Persona que represente, cante, lea, recite, interprete o ejecute en cualquier forma una obra
8. Protege la inversión sustancial, evaluada cualitativa o cuantitativamente, que realiza su fabricante ya sea de medios financieros, empleo de tiempo, esfuerzo, energía u otros de similar naturaleza, para la obtención, verificación o presentación de su contenido. Pista: Derecho "Sui ..."
10. Tipo de obra que no es objeto del contrato de edición

VERTICALES

2. Tipo de obra en el que las creaciones son expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras
4. Fijaciones de un plano o secuencia de imágenes, con o sin sonido, sean o no creaciones susceptibles de ser calificadas como obras audiovisuales
5. Obra cuyos titulares de derechos no están identificados o, de estarlo, no están localizados a pesar de haberse efectuado una previa búsqueda diligente de los mismos
6. Secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un sistema informático para realizar una función o una tarea o para obtener un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión y fijación
9. Tipo de contrato en el que el autor o sus derechohabientes ceden al editor, mediante compensación económica, el derecho de reproducir su obra y el de distribuirla

EJEMPLO DE SOPA DE LETRAS

DERECHO DEL MAR

Descubrir el término
jurídico correspondiente a
las definiciones. Después,
hallarlo en la sopa de letras



1. En virtud de lo dispuesto por la CNUDM, toda penetración del mar en la tierra, siempre que no se trate de una simple inflexión de la costa, sino que constituya una escotadura bien determinada que contenga aguas cercadas por la tierra, cuya superficie sea igual o superior a la de un semicírculo que tenga por diámetro la boca de este accidente geográfico. Pueden ser internacionales, no internacionales o históricas.
2. Accidente geográfico que, para catalogarlo como tal en Derecho Internacional, no ha de exceder la anchura del mar territorial de los Estados ribereños y tiene que utilizarse para la navegación internacional.
3. Estado constituido exclusiva o totalmente por uno o varios archipiélagos y, en su caso, de otras islas.
4. Derecho del Estado ribereño en Alta Mar para apresar buques sospechosos de haber violado sus leyes.
5. Estado con litoral marítimo que extiende su soberanía más allá de los límites terrestres y de sus aguas interiores.
6. Línea de base normal, que marca la marea más baja y que suele emplearse en el caso de que el litoral sea sencillo, sin escotaduras pronunciadas.
7. Nombre propio de una de las bahías internacionales de las que España es Estado ribereño.
8. Actividad que se permite en el paso inocente, sinónima de anclaje, siempre y cuando se trate de un incidente normal de la navegación, fuerza mayor o sea para auxiliar a una persona o un buque.
9. Organización encargada de controlar las actividades en la Zona Internacional de los Fondos Marinos y Oceánicos, así como la administración de los recursos que en ella se encuentran.
10. Calificativo del espacio aéreo que se halla por encima de las aguas interiores o marítimas de un Estado ribereño y por el cual puede dicho Estado extender su soberanía.

SOPA DE LETRAS. LA ONU: SISTEMA INSTITUCIONAL



* Las palabras pueden estar ocultas horizontal, vertical o diagonalmente.

1. Órgano que propone la admisión de nuevos miembros de las Naciones Unidas.
2. "El más alto funcionario administrativo de la Organización".
3. Primera palabra de la Primera Comisión de la AG.
4. Poder ostentado exclusivamente por los cinco estados permanentes del Consejo de Seguridad.
5. Número de jueces que integran la CIJ.
6. Capítulo de la Carta de la ONU donde se establecen sus principales órganos.
7. ¿Hasta el momento ha sido expulsado algún Estado Miembro de la ONU?
8. La CIJ tiene competencia consultiva y competencia ...
9. Junto con el inglés, idioma de trabajo de la Secretaría de la ONU.
10. Único órgano que cuenta con representación universal (dos palabras).

EJEMPLO DE CRIPTOGRAMA**NOMBRE Y APELLIDOS:****Grupo:****Fecha:****Instrucciones: Resuelve los siguientes criptogramas****Tipo de fuero del art. 22 octies 4º II párr.**

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

22	23	7	14	26	13	3	21	3	1	1	5	20	25	20	5	1
----	----	---	----	----	----	---	----	---	---	---	---	----	----	----	---	---

Un tipo de Reglamento Europeo

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

3	7	6	1	1	18	7	16	8	6	2	20	16	7	17	1	16	19	8	3	8
---	---	---	---	---	----	---	----	---	---	---	----	----	---	----	---	----	----	---	---	---

EJEMPLO DE JEROGLÍFICOS

PRIMERO

Tipo de línea de base

EJEMPLO DE ANAGRAMA

Requisitos del derecho de legítima defensa

1. QAEUTA MDAAOR-----
2. AETUAQ EVRPOI-----
3. UIBATRCIÓN-----
4. IEAZIDMNET-----
5. APDVNILADROSIOI-----
6. ACESINDDE-----
7. IRRNDAOOALPCOPDI-----
8. SCEOJNO DE GDRDSIAUE OINDMROFA-----
9. SIADDRIUBIDAES-----
10. UEEIONIERTRQM-----

EJEMPLO DE RELACIÓN DE CONCEPTOS

Actividad 3: ¿Sabes para qué sirve y cuál es el contenido de un certificado electrónico?

Sirve para	Contrastar su firma
Sirve para	Identificar a un firmante
Su contenido es	Identificación del prestador que lo valida
Su contenido es	Comprobar su vigencia
Su contenido es	Clave Pública del prestador
Sirve para	Identificación del firmante
Su contenido es	Clave Pública del firmante

LA OPINIÓN CONSULTIVA SOBRE LA LEGALIDAD DE LA AMENAZA O EL USO DE LAS ARMAS NUCLEARES DE 1996

Relacione los siguientes conceptos

- **Mohammed Bedjaoui:** ex Presidente de la Corte Internacional de Justicia
- **Stephen Schwebel:** ex Vicepresidente de la Corte Internacional de Justicia
- **No existe ni en el derecho internacional consuetudinario ni en el derecho internacional convencional ninguna autorización específica de la amenaza o el empleo de armas nucleares:** aprobado por unanimidad
- **No existe ni en el derecho internacional consuetudinario ni en el derecho internacional convencional ninguna prohibición total y universal de la amenaza o el empleo de las armas nucleares como tales:** aprobado por 11 votos contra 3
- **Es ilegal una amenaza o un empleo de la fuerza por medio de armas nucleares en contra de lo dispuesto en el párrafo 4 del Artículo 2 de la Carta de las Naciones Unidas y que no cumpla los requisitos del Artículo 51:** aprobado por unanimidad
- **La Corte no puede concluir definitivamente que la amenaza o el empleo de armas nucleares fuese legal o ilegal en circunstancias extremas de legítima defensa en que estuviese en juego la supervivencia misma de un Estado:** 7 c. 7 aprobado por el voto de calidad del Presidente
- **Según la sentencia el Tribunal observa que las resoluciones de la Asamblea General, aunque no son vinculantes, puede a veces tener valor normativo:** Verdadero
- **Según la sentencia el Tribunal observa que las resoluciones de la Asamblea General constituyen únicamente recomendaciones a los Estados, sin contar con valor normativo:** Falso
- **El Tribunal decidió que de los requisitos antes mencionados se desprende que la amenaza o el empleo de armas nucleares no sería, en general, contrario a las normas de derecho internacional aplicables en los conflictos armados y, en particular, a los principios y normas de derecho humanitario:** Falso
- **El Tribunal decidió que existe la obligación de proseguir de buena fe y llevar a su conclusión las negociaciones con miras al desarme nuclear en todos sus aspectos bajo un control internacional estricto y efectivo:** Verdadero

EJEMPLO DE RULETA DE LAS PALABRAS

A	Empieza	[Empieza por] Autoimposición voluntaria de reglas y estándares de conducta por parte de un colectivo de individuos altamente profesionalizado que los asume como propios y obligatorios	
Editar Ocultar	B	Empieza	[Empieza por] Ciudad en la que se firmó el Convenio Internacional para la protección de las obras literarias y artísticas
Editar Ocultar	C	Empieza	[Empieza por] Periodo histórico del Derecho que sucedió a la Edad Media y en el que se relegó la costumbre a una segunda posición por detrás de la ley
Editar Ocultar	D	Empieza	[Empieza por] En propiedad industrial, nombre de un territorio con el que presentan una especial vinculación los productos que identifican como originarios de ese territorio en el que presentan una calidad o características peculiares.
Editar Ocultar	E	Empieza	[Empieza por] Naturaleza jurídica de las asociaciones internacionales de abogados en materia de creación de normas propias de la autorregulación del Derecho de los Negocios Internacionales
Editar Ocultar	F	Empieza	[Empieza por] Capacidad de los usos de comercio internacional de actuar como normas o permitir la interpretación de éstas
Editar Ocultar	G	Empieza	[Empieza por] Acrónimo por el que se conoce el acuerdo sobre aranceles que dio origen a la Organización Mundial del Comercio
Editar Ocultar	H	Empieza	[Empieza por] En relación con el efecto directo de las directivas, término que define el tipo de relación que tienen dos particulares miembros de la UE
Editar Ocultar	I	Empieza	[Empieza por] Acrónimo con el que se designan las normas, originadas por la costumbre, que son de aceptación voluntaria por las partes en un contrato de compraventa internacional de mercaderías acerca de las condiciones de entrega y riesgo de las mercancías
Editar Ocultar	J	Empieza	[Empieza por] Término anglosajón que designa un tipo de acuerdo comercial de inversión conjunta a largo plazo entre dos o más personas, a quienes se les denomina venturers o socios
Editar Ocultar	K	Contiene	[Contiene] Nombre anglosajón que indica el país en el que tiene su sede la International Bar Association
Editar Ocultar	L	Empieza	[Empieza por] Término equivalente a "ius mercatorum medieval"
Editar Ocultar	M	Empieza	[Empieza por] Signo distintivo que sirve para designar los productos y servicios de una empresa
Editar Ocultar	N	Contiene	[Contiene] Principio del Derecho internacional que encontramos, por ejemplo, en el ADPIC, por el que se debe tratar a los productos

		importados, al menos, en las mismas condiciones que los productos nacionales (para que no tengan privilegios)
Editar Ocultar O	Empieza	[Empieza por] Práctica de competencia desleal que consiste en la ocultación de la información necesaria para que el destinatario adopte o pueda adoptar una decisión relativa a su comportamiento económico con el debido conocimiento de causa
Editar Ocultar P	Empieza	[Empieza por] Invención técnica con suficiente grado de novedad y capacidad inventiva como para ser protegida públicamente y conceder un derecho de exclusiva a su titular
Editar Ocultar Q	Empieza	[Empieza por] Término latino que indica la proporción necesaria para que una Ley Modelo se convierta en Ley en el Parlamento de cualquier estado.
Editar Ocultar R	Empieza	[Empieza por] Normas de Derecho norteamericano que son comparables a los principios Unidroit sobre contratos comerciales internacionales
Editar Ocultar S	Empieza	[Empieza por] Término anglosajón que designa un conjunto normativo que carece de fuerza vinculante y que, sin embargo, ejerce una influencia decisiva en la voluntad de los operadores jurídicos a los que se dirigen en materias de carácter preferentemente dispositivo
Editar Ocultar T	Empieza	[Empieza por] Palabra que designa el plazo de tiempo en el que se renuevan los miembros de la UNCITRAL
Editar Ocultar U	Empieza	[Empieza por] Ciudad que da nombre a La Ronda de la que resultó la creación de la Organización Mundial del Comercio
Editar Ocultar V	Empieza	[Empieza por] En materia de defensa de la competencia internacional, calificación que reciben los acuerdos entre empresas que actúan en distintos niveles de la cadena de producción o distribución pueden ser: (1) aguas arriba o (2) aguas abajo.
Editar Ocultar W	Empieza	[Empieza por] Ciudad en la que se firmó en 1970 el tratado internacional en materia de cooperación sobre patentes
Editar Ocultar X	Contiene	[Contiene] En Derecho de los negocios internacionales, nota característica del "droit assourdi"
Editar Ocultar Y	Contiene	[Contiene] Ciudad en la que se firmó el Arreglo de 1925 relativo al depósito internacional de dibujos y modelos industriales
Editar Ocultar Z	Contiene	[Contiene] Indica una de las principales desventajas de los Tratados en el Derecho de los negocios internacionales.

Ruleta de Palabras **LEY APLICABLE**

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

- **A.** Materia regulada por el Reglamento UE 4/2009
- **C.** Identificación del concepto jurídico en un supuesto de tráfico jurídico externo
- **E.** Materia regulada por el Reglamento de Roma II
- **G.** Tipo de reenvío permitido por el sistema autónomo de DIPr.
- **I.** Técnica de reglamentación consistente en la localización de las situaciones en un ordenamiento jurídico
- **L.** Lo que hace una norma de conflicto
- **N.** Punto de conexión de carácter personal o subjetivo tradicionalmente utilizado en Derecho de personas y familia
- **P.** Sistema con más de un régimen normativo
- **S.** Relación entre las conexiones de una norma de conflicto que establece una prelación entre ellas
- **U.** Materia para la que se establecen normas de conflicto específicas en el Reglamento Roma I
- **X.** Punto que establece la localización de los supuestos de hecho en un ordenamiento jurídico
- **B.** Materia regulada por el Reglamento de Roma I
- **D.** Técnica de reglamentación
- **F.** Utilización de medios lícitos para lograr la aplicación de una ley distinta de la pretendida por el legislador
- **H.** Criterio para la determinación de la ley aplicable a la responsabilidad extracontractual
- **J.** Modo de resolver las dificultades resultantes de la aplicación simultánea o sucesiva de distintos ordenamientos jurídicos a una situación de tráfico jurídico externo
- **M.** Cualidad de algunos puntos de conexión de las normas de conflicto
- **O.** Excepción de la aplicación de la norma de conflicto
- **R.** Remisión que hace el ordenamiento designado por una norma de conflicto a otro ordenamiento jurídico
- **T.** Principio regulador
- **V.** Criterio de conexión en materia contractual al que se recurre in extremis
- **Y.** Jurista que revolucionó el modo de determinar la ley aplicable a las situaciones de tráfico jurídico externo

EJEMPLO DE RELACIÓN DE COLUMNAS

ALUMNO/A:-

DERECHOS DIGITALES: Conecta cada definición con su respectivo **derecho digital**.

Fuera de la jornada laboral, el trabajador tendrá derecho a su descanso sin contacto con el entorno de trabajo.

DERECHO DE PORTABILIDAD

Todos los ciudadanos tienen derecho a un acceso a la red sin restricciones de contenido.

DERECHO A LA SEGURIDAD
DIGITAL

Derecho a solicitar el borrado en un motor de búsqueda de los enlaces obtenidos en una búsqueda realizada a partir del nombre propio del afectado.

DERECHO A LA DESCONEXIÓN
DIGITAL

Derecho a seleccionar persona encargada de la gestión de nuestros contenidos digitales una vez fallezcamos.

DERECHO AL OLVIDO ANTE
BUSCADORES

Derecho a recibir y transmitir contenidos facilitados a prestadores de servicios de la sociedad de la información.

DERECHO A LA EDUCACIÓN
DIGITAL

Derecho a navegar y transmitir información a través de la red sin sobresaltos.

DERECHO A LA NEUTRALIDAD
DE LA RED

Los menores deberán ser educados para un desenvolvimiento seguro y respetuoso en los entornos digitales

DERECHO AL TESTAMENTO
DIGITAL